

Глава 24 – Как умирают деревья

Чем дальше они продвигались вперед, тем более устрашающим становился пейзаж. Растений почти не осталось, а тропа впереди ощерилась будто выросшими из земли острыми камнями.

Из трещин в скальной породе и между камнями пробивался наполовину увядший кустарник, вся трава пожухла. От деревьев остались только мертвые высохшие остоны. Обдуваемые холодным ветром, они иногда зловеще перешептывались, словно что-то замышляя.

Брэндель знал, что демонические деревья высасывают из почвы все питательные вещества, оставляя вокруг себя мертвую пустыню. Подняв факел повыше, он посветил вокруг столба с предупреждением и обнаружил неподалеку скелеты. Останки явно принадлежали животным – что-то вроде горных коз, бывших здешних обитателей, тоже поглощенных Демоническим Древом.

Ромайнэ шла следом, в одной руке крепко сжимая факел и поближе прижимая к себе сумку, и во все глаза любопытно таращилась по сторонам. Первое настоящее путешествие, да еще и так далеко от дома – наконец-то начала исполняться ее давняя мечта стать странствующим торговцем! Да, впереди трудности и волнения, но и до бесконечных богатств рукой подать! Мечты начали исполняться: она вольется в ряды бесконечного множества купцов на этом континенте и непременно станет лучшей из них!

К тому же, следуя за Брэнделем, она чувствовала себя защищенной.

Так они и продвигались по узкой долине. Брэндель не снимал руки с рукояти меча, оставаясь начеку: в игре здесь он наткнулся на логово здешних монстров, гниющих зверей. Золотое Демоническое дерево не только представляло опасность само по себе, но и плодило весьма неприятных «отпрысков».

Принадлежало Дерево к семейству Золотых, и изначально считалось у эльфов священным – до тех пор, пока один сильнейший темный культ не решил осквернить его «Кровью Богов», превратив в Золотое Дерево. Культ тот назвался «Паствой Древа» и был печально известен в игре.

Здесь царили непроглядная тьма и порождаемая ею нежить, и ни искорке разумной жизни тут не было места.

Злобные культы мертвых в мире Янтарного Меча постоянно набирали последователей: например, избравшие путь отрицательного персонажа геймеры могли вступить в ряды той же «Паствы Древа». Об существовании таких вот культов и творимых ими злодеяниях знали все, но никому, кроме последователей, не были доподлинно известны их мотивы.

Брэндель здесь не был исключением.

С другой стороны, про само Золотое Демоническое дерево он знал достаточно. Оно обладало двумя способностями: первая – превращать растения в живых существ, нечто вроде человекоподобных монстров, названных гниющими зверями. Эти твари служили ему чем-то вроде лазутчиков.

Каждый такой начинал с седьмого уровня, что у не человекоподобных существ приравнивалось по силе среднему гвардейцу из тех, что Брэндель встретил в лагере. Такие «рядовые» почти не

обладали интеллектом. Элита достигала 13 уровня, и такой противник мог оказаться ему не по зубам.

Второй способностью было наполнение своих плодов демонической маной. Опавшие на землю, они вырастали в диких существ, прибавляя по два метра в высоту в день. То была его личная стража, элита 20-22 уровня. Единственным доступным Брэнделю способом победить такое пока что оставалось Кольцо Императрицы Ветров.

Несколько десятилетий спустя все эти существа должны были здорово расплодиться, и без нынешнего уникального снаряжения им с Ромайнэ ни за что было не пробиться через эту долину.

Вот бы теперь еще уйти от самого Древа – оно уже успело дорасти до второго ранга.

Они осторожно крались дальше, стараясь не шуметь, но одинокий шорох шагов в полной тишине все рано слегка пугал. Брэндель вспомнил вдруг как проходил здесь в прошлой жизни, вооруженный всего лишь веревками, крюками и маслом с факелами, и сотни раз, снова и снова пытался бороться с Золотым Демоническим Древом.

Победа над таким монстром сулила разовую прибавку 20 или даже 30 ОЗ, и, к тому же, самой желанной добычей было его «Сердце», восстанавливавшее по 1 ХП в минуту, что по меркам начала игры делало его Божественным артефактом.

Единственное, чем нынешняя ситуация отличалось от игры, было присутствие Ромайнэ.

Ему вдруг пришло в голову, что все происходящее напоминает романтическое приключение: они вдвоем с девушкой, к которой он равнодушен, путешествуют навстречу неизведанному, при...

- Брэндель? – внезапно зашептала Ромайнэ, привлекая внимание.

Посмотрев, куда она показывает, он обнаружил, что ее взгляд прикован к его мечу: Шип Света светился ярче некуда.

«Поблизости нежить!»

Он оцепенел было, но тут же расслабился, поняв, что Мадара могли и сюда послать патрульный отряд. Что ж, уничтожить обычный патруль – легче легкого, главное не потревожить гниющих тварей.

Вытащив меч, он повел им в разные стороны, пытаясь определить, где притаился враг. В некоторых направлениях клинок совершенно определенно светился ярче: стало понятно, откуда приближаются немертвые. Жестом показав Ромайнэ, чтобы держалась поближе, он затушил свой и ее факелы.

Они двинулись вперед, следуя за разговарившимся все ярче сиянием клинка.

И действительно, впереди показался отряд нежити под командованием некроманта.

Кабара попал сюда в наказание. Не очень хорошо проявив себя в Бучче, он спугнув человеческого «лазутчика» и допустил потери – погиб его соратник. За столь опрометчивые действия Ротко отправил его отряд сюда, патрулировать отдаленную и опасную пустошь.

Свои ошибки Кабара осознал, но сейчас для него важнее было понять, как защититься от приближающихся гниющих зверей.

Его солдаты смогли справиться с одним, напоминавшим покрытого шипами человека, но его место тут же заняло трое таких же. Горящие адским пламенем глаза защищали плотно переплетенные на головах ветви, и направленные на немертвых взгляды вовсе не пылали дружелюбием. Приглядевшись, Брэндель обнаружил валяющиеся чуть поодаль кости.

Сражение было в разгаре.

- Что за твари такие?! – яростно выплюнул Кабара, сверкая в ответ ядовито-зеленым пламенем в пустых глазницах.

Понимая, что следующая атака неминуема, наскоро приказал скелетам сменить мечи на луки. Те подожгли стрелы голубым Душевым Огнем и выстрелили залпом. Стрелы поразили двух из трех тварей, заставив их взвыть от боли и рухнуть на землю двумя живыми факелами.

Некромант ухмыльнулся. Враг сильнее, но, похоже, боится огня. Что ж, жаль, что он раньше до этого не додумался. Кабара поднял посох – и оставшийся в живых монстр взорвался, разлетевшись в щепки.

Спрятавшись за большим белым валуном, Брэндель беззвучно посмеялся над уже празднующим победу некромантом.

«Рано радуешься, идиот. Как ты вообще додумался использовать здесь магию?!»

Любимой пищей Золотого Демонического Древа была мана. Почувствуй оно хоть отголосок, причем от абсолютно любого заклинания – непременно найдет источник энергии. Некромант этого явно не знал, и поэтому сейчас сам вынес себе смертный приговор.

Правда, это означало, что и они в опасности, и надо срочно подняться повыше, иначе разделят участь этого тупицы с его солдатами.

Он притянул Ромайнэ к себе, заставляя присесть и не высовываться. Та с живейшим интересом наблюдала за происходящим, не выказывая ни малейшего страха – сплошное любопытство.

- А я его знаю... – шепнула она.

- Тссс!

Сначала он не придавал ее словам значения, решив, что Ромайнэ как всегда придуривается: все низкоранговые некроманты на одно лицо, и с такого расстояния опознать кого-то конкретного попросту невозможно. Что до нежити рангом повыше – и эти внешне не то чтобы отличаются, но их хотя бы можно мог различить их по орнаменту на броне или физическим особенностям.

- Да я правда его узнала, Брэндель! Это его мы видели из окна у тебя дома, честно-честно клянусь!

-Ладно-ладно, твоя взяла, только говори тише, а то они нас заметят, и будут неприятности!

Брэндель прищурился. Чуть раньше он заметил смутное движение в темноте, и учитывая то, как двигались эти тени – на подходе новые гниющие звери. Он попытался было их пересчитать, но на четвертом десятке сбился со счета, а те все продолжали прибывать. Некромант до сих

пор не приказал своим воинам убрать Душевный Огонь, и именно он их и привлекал.

- А кажется, этих штук вокруг о-о-очень много... – пробормотала Ромайнэ.

- Да, так и есть. Пригнись давай, чтобы и тебя не заметили.

Вдвоем они быстро вскарабкались еще выше. Брэндель по пути не мог нарадоваться, что взял с собой ее одну. К тому же, девушка вообще не паниковала, что стало бы вполне логичной реакцией для обычного человека, в такой-то ситуации.

С усмешкой вспоминая некоторых девчонок-геймеров, начинавших вопить, стоило только попасть в переплет, а заодно и парочку им подобных ребят, он не забывал изредка поглядывать вниз.

Гниющие звери продолжали стекаться со всех сторон, окружая некроманта и его отряд. Кабара почуял неладное и решил наколдовать Теневую Завесу, но не успел. У него из-за спины, попутно уничтожив последних рядовых скелетов, показались два бордовых существа.

«Марша Всемогушая! Эх, господин Ротко, сдается мне, не стоило здесь патрулировать, вообще не стоило!»

Некромант не сильно переживал из-за смерти подчиненных: инстинкт самосохранения у таких как он был ой как развит. Немертвый успел отпрыгнуть. Пускай по низкоранговым некромантам и не скажешь, но ловкости и силы у них было хоть отбавляй.

Брэнделю такой расклад не понравился, ведь отпрыгнул он аккурат в их с Ромайнэ направлении.

«Да ты издеваешься?! В другую сторону не мог?»

Он не решался доставать из ножен Шип Света – его свет мог привлечь внимание.

К счастью, темно-бордовый гниющий зверь успел схватить некроманта за щиколотку и утащил за собой. К тому моменту его сородичи заполонили всю долину. Помедли Кабара еще секунду – и разделит участь своих подчиненных.

«Да давай же, добей ты его!» – мысленно «болел» Брэндель за зверя.

Плечо сжала ручка Ромайнэ: та не менее увлеченно, чем он сам, следила за боем.

Черт побери, если этот некромант подберется еще хоть чуточку ближе – их обнаружат.

Внезапно легкое дыхание Ромайнэ возле уха сменило направление, и это привлекло его внимание. Оглянувшись, он увидел, что спутница смотрит совсем в другую сторону.

- Что такое?

Брэндель взгляделся туда же, и тут его словно окатило ушатом холодной воды.